SUPPLEMENTO A BIT Nº 89 DICEMBRE 87

CONSOLLE SEGA MASTER SISTEM: È ANCORA SHOOTING!

**NOVE VIDEOGIOCHI PROVATI PER VOI
E ANCORA:
TIPS & TRICKS
E LE NEWS**

BIT GAMES

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

DIRETTORE
Diego Biasi

REDAZIONE
Alessandro Diano
Paolo Cardillo
Fabio D'Italia
Luca Mantegazza

ART DIRECTOR
Giovanna Ghezzi

SOMMARIO

4 LE NOVITÀ

6 A CHE GIOCO GIOCHIAMO? A CASA

ATARI ST:
The Gold Path
ATARI XE/XL:
Amaurote
Microrythm
COMMODORE 64:
Bubble Bobble
Shard of Inovar
SEGA MASTER SYSTEM:
Shooting Gallery
Shooting
SPECTRUM:
Tai-Pan

13 TIPS & TRICKS

14 JACKSON SOFT MAIL SERVICE

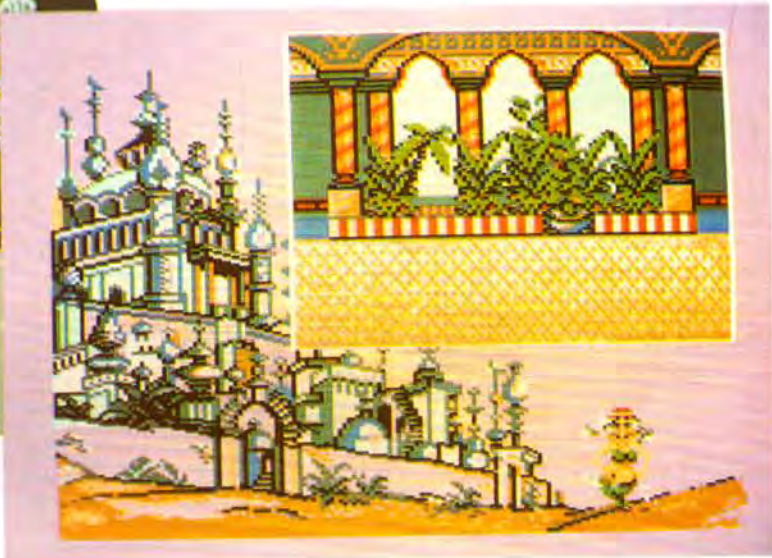
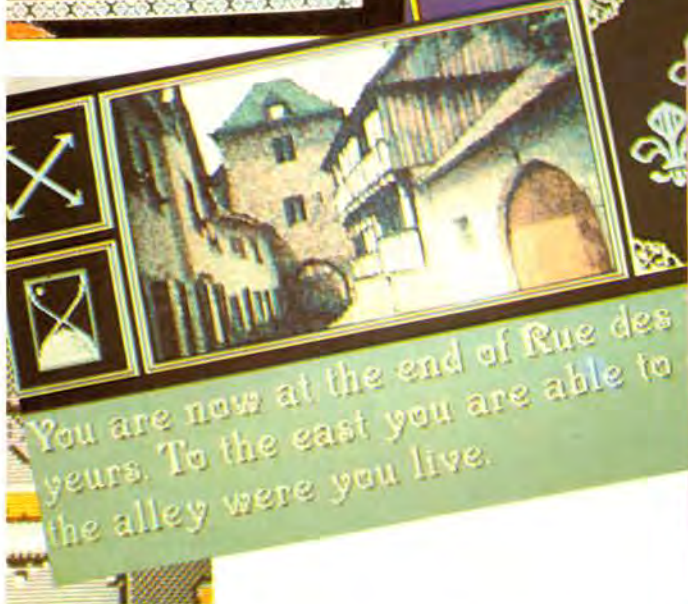
Il nostro servizio di vendita per corrispondenza in collaborazione con la Lago s.n.c. è semplice da usare: basta scegliere tra i giochi in catalogo, compilare il modulo e spedirlo alla Jackson.

NEWS

Il mondo dei videogiochi, si sa, è in continua evoluzione e sempre alla caccia di novità da proporre al proprio pubblico, siano esse tratte da un film di successo che da un personaggio noto oppure dalla semplice fantasia del programmatore.
E Natale è un periodo davvero propizio per chi, come noi, segue l'evoluzione del prodotto "videogioco" di anno in anno (vi ricordate il tenero Pong?), dove questa data rappresenta il "rush finale" delle varie ditte di soft per spartirsi gli ultimi clienti dell'anno.
Varie novità sono già pronte, ma si aspetta a buttarle nelle fauci del mercato, per sfruttare l'effetto-regalo che attanaglia, diciamo la verità, proprio tutti in questo periodo.
Ed allora, che ne dite di un bel videogioco sotto l'albero?
Siamo andati in cerca di novità e ve le presentiamo sperando che molte di esse (o magari tutte!) siano già nei negozi italiani quando leggerete queste righe; nel frattempo un augurio di buona lettura ed ottimo Natale a tutti!
Iniziamo con una notizia che farà la gioia degli "sciotemappari" (slang tipico da sala giochi!), ovvero gli appassionati del genere "shoot them up" italianizzato in spara e fuggi.
Si tratta di "The shoot 'em up construction set", un megaprogramma per costruire il proprio videogioco personale attraverso una serie di opzioni per soddisfare tutti i killer spaziali del pianeta terra; appena ne avremo un esemplare sottomano ve lo presenteremo in "A che gioco giochiamo?": promesso!
Dalla splendida Francia, e precisamente dalla infogrames, è in arrivo un game dal titolo impronunciabile: Iznogoud! Sorvolando sull'analogia con la frase inglese "it's no good" che significa non è buono, il gioco è ispirato dai famosi fumetti disegnati da Tabary e vi trasporta idealmente nel bellissimo paese della magia: Bagdad.
I fumetti che hanno sfornato il personaggio sono in tutto quattro: Il complice di Iznogoud, Iznogoud e le donne, Il compleanno di Izonogoud, Voglio essere il califfo al posto del califfo.
Nel game si incontrano ben 34 personaggi, ciascuno con un'espressione differente a seconda dell'azione di gioco scelta, 20 scene diverse e 13 "flash a sorpresa"!
Il gioco è interamente grafico (e che grafica: buttate una pupilla sulle foto!!) e non necessita l'introduzione da tastiera di alcun testo; basta impartire le direzioni di movimento con il comando di gioco.
Alla grafica superba si affianca anche la storia a sfondo esilarante che introduce ed accompagna il gioco stesso, e le compatibilità che sono parecchie: a parte il Thompson, non presente in Italia, il gioco gira su Amstrad, PC compatibili, Atari e Commodore: più di così...
Tra gli altri arrivi d'oltralpe segnaliamo anche "Turlogh le rodeur", un adventure grafico anch'esso ispirato a dei fumetti; "Bivouac", un originalissimo (complimenti!!!) videogioco ispirato al mondo del nostro Messner o dell'equivalente francese, il riccioluto e simpatico Eric Escoffier.
La simulazione, infatti, vi porta ad immedesimarvi in uno scalatore montano che deve raggiungere la cima non solo con la forza ma anche, e soprattutto, col cervello, dosando opportunamente le proprie riserve energetiche; davvero molto carino!

Le novità proseguono con un avventuriero "multiplo" (un po' come il Tornado!), in grado di interpretare tre game differenti: versione "Rambo" in "A jungle", giustiziere spaziale in "Science fiction" ed infine cavaliere in "Chevalier"; tutto by Bod Morane.
Ancora un'adventure a concludere la rassegna transalpina; è ispirata ai tre moschettieri e porta il relativo titolo.
Trasferiamoci in Inghilterra per presentare delle novità, anche americane, che fanno davvero venire l'acquolina in bocca!
Avete presente il videogioco definito dai profani come "quello della Ferrari"? Si chiama Out Run e sta imperversando in tutte le sale giochi (anche italiane) per il realismo e l'esaltazione riesce a trasmettere durante la guida del rosso bolide di Maranello.
Ebbene, udite udite, la SEGA, produttrice del favoloso titolo, ne distribuirà la versione per la sua potente consolle "Master System", mentre, a cura della U.S. Gold, esistono già le versioni Amstrad ed Atari ST che speriamo presto affiancata dalle altre più diffuse nel nostro Paese.
Sempre per Atari ST ed Amstrad, è in arrivo un grandioso programma che gira anche su Commodore 64, Spectrum ed IBM PC: si intitola "Starring Charlie Chaplin".
Il videogame è dedicato a tutti coloro che amano il mondo del cinema ed, in particolare, il lavoro cinematografico per realizzare un film.
Il giocatore è un regista che deve girare un film; le opzioni sono proprio quelle reali, in quanto si dovranno decidere gli attori, il film da girare, i fondali etc.
Lo scopo è quello di girare un film qualitativamente competitivo rimanendo nel budget fissato dalla produzione per le spese.

NEWS

con onore e dignità, ponendosi ad un livello che soddisferà certamente gli amanti del genere spara e scappa.
Dalla Cascade, famosa per il suo Ace 2 (seguito del suo celebre Air Combat Emulator) e per titoli sempre elettrizzanti, è arrivato un game ispirato ad una canzone di Paul Hardcastle dal titolo "19": si tratta dell'età media dei combattenti in Vietnam.

L'azione è incredibile, in quanto si possono girare le singole scene, rivederle in studio, tagliarle oppure rifarle se non soddisfacenti!
È veramente impossibile pensare cosa NON si può fare con un computer al giorno d'oggi; l'ulteriore conferma proviene dalla Epyx, famosa per i suoi giochi paghi 1 porti via 6; sto scrivendo dei vari "... games" (summer, winter, etc), la cui famiglia si arricchisce di un altro componente d'eccezione: California Games.
Si tratta di competere in sei differenti prove per ottenere la palma del vincitore: BMX, frisbee, rollerskating, foot-bag, surfing e skateboard.
Questi games che dal punto di vista della programmazione sono relativamente meno impegnativi degli altri (modifica forma e colore di sfondi e sprites, con adattamento dei comandi via joystick), riscuotono invece un grande successo di pubblico per la verità (nel videogioco è proprio vero che l'occhio vuole la sua parte...) che riescono a dare all'azione di gioco; nel caso di California Games sembra comunque che anche la giocabilità faccia la parte del leone. Ricordiamo le compatibilità che, grazie ai superbi programmatori Epyx accontentano proprio tutti: Commodore 64, Spectrum, Spectrum +3, Amstrad, MSX, PC IBM ed Amiga.
Un'altro fenomeno U.S. Gold è quello di Gauntlet numero 2 che prosegue la tradizione Atari Games in modo davvero degno; le versioni realizzate girano su Atari ST, Amstrad, Spectrum 48 k e Commodore 64.
Sempre dalla U.S. Gold ecco altri arrivi per tre macchine a 16 bit; si tratta dei programmi "sicuri ed a scatola chiusa" che rappresentano una certezza sia per chi regala che per chi riceve: per IBM e PC compatibili Street sport baseball, Knight games, Ace of aces e World class leaderboard; per Atari ST, Impossible mission 2, Trantor, Wizard War e Capitan America; per Amiga Street sports basketball, Hardball, Alternate reality ed una speciale versione di Gauntlet.
Anche per il Commodore 64 c'è il solito pienone; l'unico problema è l'imbarazzo della scelta, per la quale mettiamo in risalto uno dei migliori titoli dell'Amiga: Defender of the crown esiste anche per 64 con una grafica che, pur perdendo in risoluzione per il minor numero di pixels del 64 rispetto all'Amiga, mantiene pressoché inalternati il suo fascino e la sua completezza, grazie alle quali si è fatto conoscere come uno dei migliori programmi in circolazione.
Una segnalazione per i possessori di MSX e' Fire hawk che, benché sia un semplice shoot 'em up, ne interpreta la parte Il gioco tratta proprio di un diciannovenne durante il conflitto Vietnam; si può scegliere sia di combattere che di raggiungere la pace con l'aiuto di un movimento pacifista.
Anche per chi aspira alla carriera politica esiste la possibilità di verificare la propria abilità come pubblic-man con Election:
In questo gioco della Virgin si impersona un uomo di governo, o meglio aspirante tale, che deve subito darsi da fare per non rimanere "a terra".
Per concludere la nostra carrellata una notizia che è anche una speranza: la francese Hitech production ha realizzato un videogioco ispirato al volo dell'amburghese Mathias Rust sulla Piazza Rossa della capitale sovietica; speriamo in celeri conversioni per altre macchine ed in una pronta distribuzione nella nostra amata penisola di questo simulatore di volo davvero particolare!

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

GOLDEN PATH

FIREBIRD per ATARI ST 520/1040
Prezzo: L. 39.000

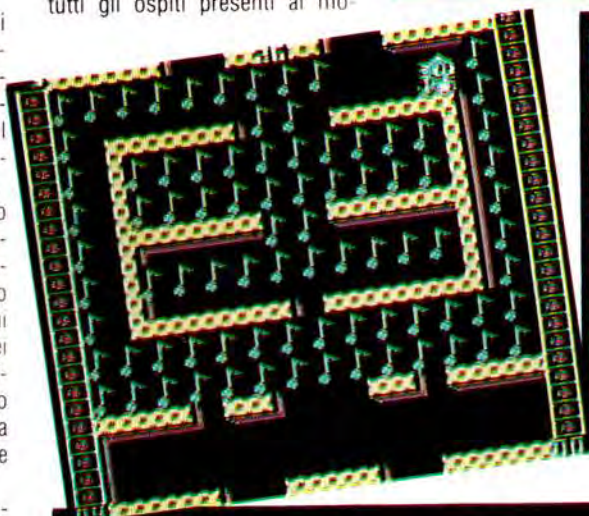
Chi è appassionato di arti marziali certamente ricorderà Kung-fu, la bellissima serie di telefilm in cui David Carradine interpretava la parte di un monaco shaolin.
Con l'appassionante Golden Path della Firebird, ora anche i possessori di un Atari ST potranno vivere la magica atmosfera che regnava nei monasteri Tibetani.
È bene precisare subito che questo non è il solito programma in cui bisogna meccanicamente tirare pugni e calci a tutto ciò che ci si para di fronte, bensì una bellissima adventure interamente grafica.
Il giocatore si trova nei panni di Y'in Hsi un giovane di sedici anni cresciuto in un monastero del Tibet.
Una volta raggiunti i sedici anni Y'in Hsi viene accettato nell'ordine e gli viene prospettata come ultima prova del suo valore una difficile missione: dovrà liberare dall'oppressore una regione dell'antico impero cinese.
Un tempo, sotto la guida di T'ang Yin, quelle terre erano prospere e felici, ma, purtroppo, scoppiò una guerra con il malvagio Ch'un Kuai che ambiva a sostituire T'ang Yin alla guida del governo.
Con numerosi inganni, tradimenti e atti di barbarie Ch'un Kuai riuscì a sconfiggere T'ang Yin uccidendolo.
La storia vuole, quindi, che i monaci rivelino a Y'in Hsi le sue vere origini: egli altri non è che il figlio di T'ang Yin miracolosamente scampato al massacro e nascosto nel monastero da un amico del padre.
I monaci consegnano al giovane un anello e una pergamena lasciatigli in eredità dal padre; non appena Y'in Hsi infila l'anello assume per un incantesimo le sembianze di un vecchio, ed i monaci spiegano a Y'si Hsi che quello sarebbe sttto l'aspetto fisico di suo padre se fosse sopravvissuto.
Ora a Y'in Hsi non resta che arrivare in fondo all'avventura per sconfiggere l'incantesimo e tornare ad avere le sue vere sembianze.
È questo il riassunto del prologo dell'avventura narrato nel manuale allegato ai due dischetti programma che, come al solito, è in inglese, con la complicazione della narrazione al passato dell'intera storia!
Inseriti i dischetti il programma parte in autostart e viene visualizzata la schermata da cui ha inizio la nostra avventura.
Lo schermo è occupato per i tre quarti superiori dalla visualizzazione grafica dell'ambiente in cui ci troviamo.
In basso troviamo invece delle icone: prima di tutto c'è l'indicatore della nostra condizione fisica.
Qualora fosse a zero si terminerà la partita, mentre per reintegrare questo indicatore è necessario mangiare tutto ciò di commestibile che troveremo sulla nostra strada.
Vi è poi raffigurato il Libro della Conoscenza che ci illustra la situazione in cui ci troviamo e, a volte, fornisce degli utili consigli su come affrontare alcune situazioni apparentemente insolubili.
Alla destra del libro ci sono quattro tasche vuote in cui riporre gli oggetti che vogliamo conservare. Per utilizzare un oggetto è sufficiente tenerlo in mano e clickare sul monaco con il tasto destro del mouse.
Se l'oggetto ha realmente una funzione utile il monaco lo userà ed apparirà un punto esclamativo; in caso contrario ignorerà l'ordine mostrando un punto interrogativo, facendoci così capire che ciò che intendevamo fare non è utile alla risoluzione dell'adventure. Nell'angolo destro, infine, troviamo un piccolo schermo; clickandoci sopra verrà descritto il luogo in cui ci troviamo.
Tutti i movimenti del monaco sono quindi comandabili tramite mouse.
È possibile spostarsi solo in senso orizzontale anche se è possibile che una schermata abbia due sentieri percorribili (uno superiore ed uno inferiore).
Le minacce che incontreremo nel corso dell'adventure verranno da draghi con la relativa fiammata, coccodrilli e altri esseri tra il fantastico e il reale.
Un discorso a sé meritano i Goblin: questi sono dei piccoli esseri che compaiono attaccandoci ogni volta che ci soffermiamo troppo a lungo in una schermata.
Un ultima nota sui comandi, che per quanto molto semplici, risultano poco intuitivi da usare quando ci si trova nella fase concitata di un combattimento.
È questa la descrizione di Golden Path, un adventure con una grafica tale da farsi apprezzare anche da chi, come me, continua a preferire quelle testuali.

Graziano Lunazzi

GRAFICA	9
DIFFICOLTÀ	7,5
ORIGINALITÀ	10
CONVENIENZA	9

BUBBLE BOBBLE

FIREBIRD per COMMODORE 64
Prezzo: L. 18.000

Quando un videogioco da bar possiede caratteristiche di immediatezza e semplicità di gioco che lo rendono simpatico e gradevole a prima vista, il risultato non può che essere la conversione dello stesso per gli home & personal principali; è il caso di Bubble Bobble col quale ci siamo parecchio divertiti durante la nostra prova "sul video".
Si tratta di uno di quei giochi di un'incredibile semplicità concettuale ma che, proprio per questo, risultano essere particolarmente efficaci come "presa" sul pubblico, come ogni game derivato da coin op che si rispetti.
Come nella versione Arcade, lo scopo del gioco è quello di liberare due bambine dalle profondità terrestri, naturalmente dopo aver superato i cento schermi che precedono quello finale, nei quali si avrà a che fare con buffissimi esseri dai nomi alquanto originali: Benzo, Bonnie Bo, Boa boa, Blubba, Boris, Bonner e Barone von Blubba.
Quest'orgia di lettere "B" per introdurre quella che sarà l'attività principale del nostro personaggio (un tenero draghetto verde di nome Bub!): fare bolle a più non posso per eliminare i nemici in due tempi, prima rinchiudendoli all'interno della bolla stessa, quindi "calciandoli via" per guadagnare il relativo punteggio.
Gli schermi sono differenti l'uno dall'altro ed hanno anche dei passaggi che consentono di uscire dallo schermo in basso per riapparire in alto, utilissimi per evitare di continuare a saltare da un piastrone ad un altro, visto che il draghetto tende a cadere verso il fondo dello schermo se non si trova su un qualche supporto.
Non mancano, ovviamente, i bonus che arricchiscono la varietà del gioco e sfrizzolano i velopenduli dei giocatori sempre in ricerca dei modi più nascosti per fare punti; vi sono bolle contenenti simboli di un fuoco, un tuono e dell'acqua che, se fatte scoppiare, consentiranno di distruggere più rapidamente gli avversari, detti anche "i bulli". Dopo questa vitale (per noi!) operazione, ci sarà anche la trasformazione delle bolle in frutti dal punteggio variabile, sino ad un "prezioso" del valore di ben 32.000 punti!
Al termine di ogni quadro ci saranno i "timing targets" i cui valori dipenderanno dal tempo impiegato per il completamento dello schermo, mentre durante il gioco compariranno alcuni "magic targets" che aumenteranno le prestazioni del draghetto in termini di velocità ed altro: una ampolla, per esempio, farà istantaneamente terminare il quadro in corso, trasformando tutti gli ospiti presenti al momento, in varie composizioni floreali o altro che potremo raccogliere (entro un tempo limitato) in tutta tranquillità.

Il gioco inizia con un credit di dieci partite con tre vite l'una, in maniera che si hanno trenta vite a disposizione per arrivare (o meglio per fare un tentativo...) al centesimo quadro; nel corso della partita si possono però incrementare componendo la parola "EXTEND", le cui lettere appariranno nei diversi quadri quando si elimineranno più nemici in un colpo solo.
Un altro grande pregio di Bubble Bobble è la possibilità di giocare in contemporanea con un amico (un po' come succede in Mario Bros) per poter così collaborare nel ripulire i quadri superiori che diventano sempre più difficili; particolarmente micidiale è, ad esempio, un apparentemente dolcissimo schermo di colore rosa ed a forma di cuore, nel quale l'indicatore delle vite rimanenti subirà, quasi sicuramente, una debacle totale!
Per poter così arrivare al centesimo quadro, si potranno elaborare tattiche di gioco nelle quali uno solo dei due draghetti per volta prende parte alla lotta; il secondo (a proposito, di colore azzurro e di nome Bob!) potrà entrare in scena quando muore il primo anziché in contemporanea, in maniera da ridurre gli schemi da superare a cinquanta a testa che, comunque, rappresentano un non indifferente traguardo!
In chiusura possiamo classificare questo programma come uno dei migliori game del genere fantasy che diverte anziché stressare il videogiocatore; basta guardare in faccia una persona durante una partita a Bubble Bobble e paragonarla alle boccacce con lingua penzoloni di uno che sta facendo i cento metri a Decathlon per rendersene conto...

Alessandro Diano

GRAFICA	7,5
DIFFICOLTÀ	8
ORIGINALITÀ	9
CONVENIENZA	8,5

TAI-PAN

OCEAN per SPECTRUM 48K
Compatibilità: Spectrum +/128, C-64, Atari ST, Amiga
Prezzo: L. 12.000

Ci troviamo soli e senza un soldo in un angolo di Canton (Cina) nel Gennaio del 1841, anno che appartiene ad un'epoca in cui il suddetto centro orientale era capitale del contrabbando e del commercio a livello mondiale.
E noi siamo lì, rannicchiati in un cantuccio, a pensare alle prospettive che ci offre l'avvenire. prospettive piuttosto buie vista la totale assenza di denaro nelle nostre tasche: non possiamo più andare avanti così; in questo paese, con un po' di fortuna e molto contrabbando, un gran numero di poveri diavoli è riuscito a racimolare un bel gruzzolo negli ultimi tempi.
Quindi è ora di darsi da fare: la prima cosa che balena nella nostra mente è quella di ottenere un prestito per poter acquistare una imbarcazione con cui iniziare l'attività di commercio o contrabbando; ci alziamo quindi dal nostro cantuccio, ci svegliamo dal nostro momentaneo torpore e ci incamminiamo per le vie di Canton ad esplorare interi quartieri in cerca di un benefattore che ci faccia credito.
Le schermate degli angoli di Canton si susseguono l'una dopo l'altra sul nostro video man mano che svoltiamo e imbocchiamo varie vie (tipico gioco a successione di schermi); troviamo "casualmente" il nostro benefattore nel retro di un ristorantino (poco raccomandabile...) e ci vengono sganciati ben 300.000 dollari con l'impegno di estinguere il debito entro sei mesi: proprio questo è lo scopo del gioco, incamerare denaro e avere la disponibilità sufficiente per la data fissata per il saldo del debito. Ora i soldi ci sono e non ci resta che acquistare una nave; infiliamo altri vicoli spostando il nostro omino con il joystick e varchiamo l'ingresso di una banca: è qui che ci offrono 3 tipi di barca: Lorcha (adatta al contrabbando), goletta (specifica per il commercio) o fregata (roba da corsari!).
La scelta dell'imbarcazione dipende da come avete deciso di impostare i vostri programmi: contrabbandiere, semplice e onesto commerciante, oppure bucaniere.
Ora la nave c'è ma bisogna assoldare un equipaggio; per farlo si hanno a disposizione due metodi: il primo è quello di entrare in una taverna della città ed ingaggiare uomini fidati; il secondo consiste, dopo aver raccolto un manganello, nel costringere con la forza alcune anime vaganti per la città, che animano gli schermi di Tai-Pan: è consigliabile, comunque, usare questa tecnica con gli ubriachi che barcollano di muro in muro, piuttosto che con gente integra, per evitare di finire al fresco per un mese e, magari, di essere decapitati!
E veniamo ora al carico: acquistate le provviste e la merce, non ci rimane che tornare allo schermo iniziale (il nostro caro cantuccio!) e salpare.
Presa la via del mare, inizia la seconda fase del gioco dove la videata cambia: in una inquadratura dall'alto scorgiamo la nostra imbarcazione appena partita che solca un mare limpido e un po' mosso.
Il primo problema è tutto incentrato sulla scelta di una buona rotta, questione che implica lo studio di parametri come la presenza di pirati, correnti, turbolenze etc., tutti aspetti che vanno sondati attentamente per elaborare un proprio piano d'azione.
Altro problema: le scorte di cibo; a seconda della situazione bisogna distribuire razioni di cibo limitate ad una certa quantità che, se non sarà confacente alle aspettative del vostro buon equipaggio, potrà portare all'ammutinamento.
Arriviamo ora al terzo aspetto del gioco: la possibilità dell'abbordaggio; questo naturalmente dipenderà dall'aver scelto la condotta di pirata o bucaniere. In tal caso, durante la navigazione, l'imbattersi in una nave sarà associato all'abbordarla, ovviamente, con le relative modalità. Ecco, quindi, cosa fare, da bravi corsari, quando si scorge un'imbarcazione.
Selezioniamo l'opzione d'attacco (il che muterà di nuovo le condizioni dello schermo): ora scorgiamo i nostri cannoni e la nave nemica all'orizzonte e dobbiamo decidere quale cannone dovrà aprire il fuoco sull'obiettivo nemico, regolarne l'angolazione e poi... boom!
Dopo i danneggiamenti, l'abbordaggio; Regola n° 1: accostarsi alla nave malconcia; regola n° 2: avanti miei prodi!
Avvicinate le navi, i vostri uomi-

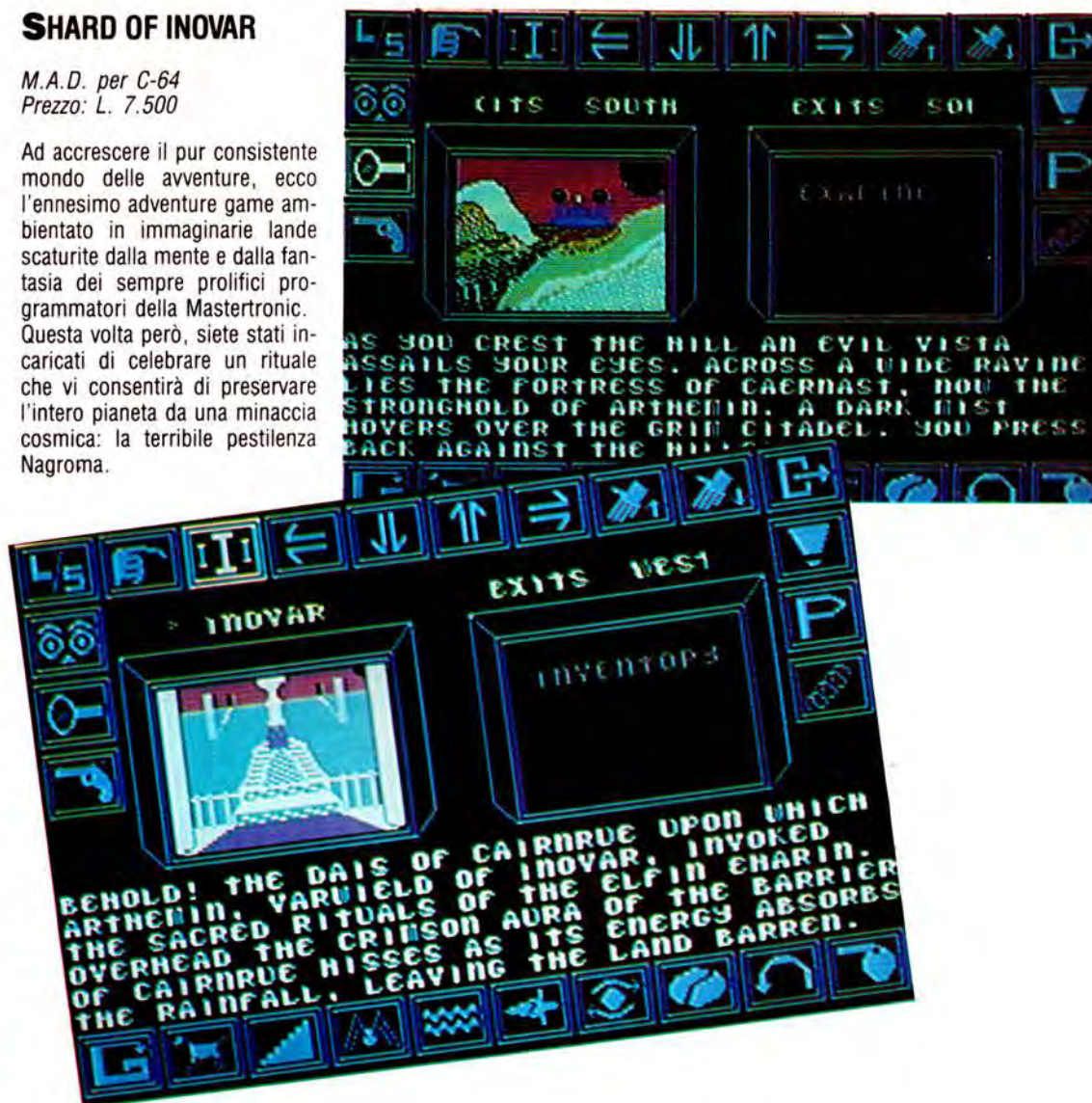
ni, assetati di tesori, merce e sangue, assalteranno il ponte del nemico.
I "nostri" sono in realtà rappresentati da un unico omino la cui fiera figura si farà largo a forza di colpi di pistola o di pugnale; i suoi danneggiamenti corrisponderanno alle nostre perdite in termini di unità-equipaggio.
Il combattimento si svolge con visione dall'alto, bidimensionale, in tipico stile Gauntlet.
Naturalmente "ci sono molte alternative al battersi" (come disse Obi Wan Kenobi in Guerre Stellari...): si può mantenere intatta la nave nemica e condurla in un porto per la successiva razzia del carico e così via; tutto funziona con l'ormai pluriadottato sistema a icone: quando siete a Canton utilizzerete icone per l'acquisto, la vendita, la raccolta degli oggetti, il loro abbandono; durante la navigazione icone per il controllo della mappa, per abbassare o alzare le vele, per virare col timone, per combattere, razionare il cibo, osservare col cannocchiale e conoscere la direzione dei venti; durante il combattimento useremo tre icone: utilizzo della spada, della pistola e ritirata.
Una volta accumulati i tesori e le merci, si potrà quindi entrare in qualche porto e iniziare a commerciare, contrabbandare e, soprattutto, a guadagnare: a proposito, non scordiamoci di tornare a Canton per saldare il debito!

Paolo Cardillo

GRAFICA	6,5
DIFFICOLTÀ	7
ORIGINALITÀ	7
CONVENIENZA	7

SHARD OF INOVAR

M.A.D. per C-64
Prezzo: L. 7.500

Ad accrescere il pur consistente mondo delle avventure, ecco l'ennesimo adventure game ambientato in immaginarie lande scaturite dalla mente e dalla fantasia dei sempre prolifici programmatori della Mastertronic.
Questa volta però, siete stati incaricati di celebrare un rituale che vi consentirà di preservare l'intero pianeta da una minaccia cosmica: la terribile pestilenza Nagroma.

In realtà la Terra potrebbe essere al sicuro grazie a uno schermo magico che trae la sua forza dalla pietra magica Inovar ma, ahimè, un certo Arthemin (il malvagio di turno) ne ha rubata una scheggia e allora addio "scudo spaziale".
Urge quindi compiere il rito del Decairn, che può essere effettuato solo in condizioni particolari e con oggetti particolari.
È qui che comincia la classica impostazione dell'adventure: inizierete ad esplorare luoghi, trovare oggetti, utilizzarli in luoghi opportuni, secondo i canoni migliori da adottare di volta in volta.
Shard of Inovar ha però una particolarità, e cioè l'adozione di icone, cosa non nuova, vedi i "mitici" Shadowfire e Doomdark's Revenge, ma che in S.O.I. offre una accettabile varietà di situazioni ed enigmi da risolvere.
L'impostazione della videata che vi accompagnerà durante l'intero gioco è questa: nella parte superiore dello schermo vi sono una quindicina di icone che comprendono funzioni di spostamento (go north, south etc.) più quelle immediate che valgono cioè per gli oggetti in vostro possesso (use, drop, throw), il classico inventory e così via.
Nella parte inferiore dello schermo un'altra decina di icone come climb (arrampicarsi), swim (nuotare), crawl (strisciare) la cui funzione è espletata agendo su oggetti non in vostro possesso ma semplicemente descritti nello spazio riservato al testo. Una volta selezionata una di queste icone si dovrà evidenziare tramite spostamento del joystick l'oggetto su cui si desidera dirigere la propria azione: il tutto è evidenziato in una finestra a destra del vostro schermo.
La finestra a sinistra propone le rappresentazioni grafiche del gioco, ovvero vallate, castelli, specchi d'acqua etc etc.
Nonostante il vincolo delle icone in Shard of Inovar vi è un piacevole intrecciarsi di situazioni anche se i luoghi da visitare non sono poi tantissimi; certo non vengono raggiunti livelli-Infocom ma per 7500 lire ci si può davvero accontentare.
In fondo il fascino di un adventure è anche quello di costare poco.

Paolo Cardillo

GRAFICA	6
DIFFICOLTÀ	7
ORIGINALITÀ	6,5
CONVENIENZA	7

MICRORHYTHM

FIREBIRD per ATARI 800/XL e 130 XE
Prezzo: L. 5.000

Pur se non prettamente inerente al filone games, abbiamo egualmente voluto presentarvi questo programma poiché si tratta di un incrocio tra un synth ed un videogioco, nel senso che i componimenti ottenuti per gioco dall'utente possono poi essere riprodotti "a pezzi", sequenzialmente o in maniera combinata, in modo da formare i più svariati motivi per batteria, ovviamente elettronica.
È infatti questo strumento che viene riprodotto in microrhythm, con tanto di scelte per modificare i parametri voluti che sono piuttosto vari; in questo la tastiera aiuta notevolmente.
In alto sullo schermo compare una lista di opzioni con i caratteri diversi per quella prescelta, modificabile dal tasto Option che va anche impiegato per annullare l'ultimo ordine.
Il tasto Start seleziona l'opzione in reverse attivando un sottomenu oppure portando a compimento quanto selezionato, mentre Select permette di scegliere tra le varie voci dei sub-menu.
La rassegna di scelte possibili è molto ampia:
PATTERN: è la prima opzione ed ha tre distinte possibilità di scelta; Select Pattern: seleziona il numero corrente per l'editing ed il suono del motivo composto.
Wipe Pattern: cancella il pattern in uso e ripristina il valore di tempo (descritto più avanti).
Clear Patterns: annulla completamente tutti i pattern correnti.
PLAY: è la seconda opzione ed ha due "sottoscelte";
Play Pattern: suona continuamente il pattern prescelto.
Play Song: suona continuamente l'intero motivo.
EDIT: è il "cuore" del programma in quanto è qui che verranno composti schemi e canzoni varie; i pezzi sono composti dai cosiddetti "periodi" di 8 battute ciascuno che andranno posti nelle volute sequenze di percussione, cioè per ogni componente della batteria è possibile stabilire se e quando deve suonare; vediamo come.
Gli elementi a nostra disposizione sono otto, e vengono suddivisi in ciascuna delle due voci disponibili.
Bass drum (grancassa), Snare (rullante), Low Tom (tom basso), Middle tom (tom medio) per la prima voce; Cowbell (campanaccio), Hat closed (charleston chiuso), Hat open (charleston aperto), Clap (piatto) per la seconda voce.
Com'è intuibile, non è possibile suonare due tamburi sulla stessa voce e pertanto, avendo due canali a disposizione, si possono impiegare massimo due tamburi in contemporanea per ciascuno schema; chiaramente, combinando opportunamente i vari schemi, all'interno di un motivo, si possono impiegare tutti e otto i tamburi, ma sempre con la limitazione di due per pattern.
TEMPO: rappresenta il "pitch" del pezzo, cioè quanto tempo intercorre tra una battuta e l'altra; è quindi possibile creare dai classici lenti fino ai ritmati, variando il tempo da 0.08 a 2.00 secondi, modificabili con i tasti Start (incrementa) e Select (decrementa).
SONG: è l'opzione "compositiva" del programma ed ha due sottovoci; Edit permette di collegare i diversi pattern composti per ottenere un motivo completo; si collegano tra di loro i vari schemi con delle specificazioni numeriche per ciascuno di essi che stabiliscono il numero progressivo, il numero di schema e quello di ripetizione, oppure se il motivo deve ricominciare dall'inizio.
Wipe riduce tutte le annotazioni a zero, cancellando dalla memoria del computer la canzone corrente.
FILE: è l'opzione con la quale è possibile salvare il proprio lavoro, sia esso parziale o totale, e comprende un sottomenu con quattro scelte.
Load Pattern: carica da nastro o disco uno schema.
Save Pattern: registra su nastro o disco uno schema.
Load Song: carica da nastro o disco un motivo.
Save Song: registra su nastro o disco un motivo.
Concludendo, si nota che le scelte sono più che sufficienti per iniziare a comprendere la teoria, ed anche un po' di pratica, dello strumento che fa praticamente da "scheletro" a tutte le canzoni di genere moderno (le famose sedici battute che tutti i disc-jockey da discoteca ben conoscono...) ed ha il notevole pregio di permettere il salvataggio delle proprie fatiche su memoria di massa per non doverle reintrodurre ogni volta.
Un'optional che poteva essere aggiunto è quello relativo ai dati da inserire nei registri del suono per ottenere i motivi composti anche al di fuori di microrhythm (per esempio nei propri programmi!) e ad una raccolta di motivi pre-programmati da poter modificare; nell'insieme si tratta però di un prodotto piccolo ma completo, adattissimo a chi, come noi, non ha molta esperienza musicale e vuole saperne un po' di più sullo strumento che ha reso grandi i vari Tullio De Piscopo, Phil Collins & company. Peccato sia solo una simulazione!

Alessandro Diano

GRAFICA	s.v.
DIFFICOLTÀ	6,5
ORIGINALITÀ	7
CONVENIENZA	6,5

AMAUROTE

M.A.D. per ATARI L/XE
Compatibilità: C-64 Spectrum
Prezzo: L. 7.500

Un nugolo di orripilanti insetti giganti ha devastato l'intera città di Amaurote con un'irruenza e una ferocia che ne ha subito consigliato l'evacuazione; ora è una città fantasma che deve essere liberata dalla loro presenza e per questo vi viene affidato l'incarico della disinfestazione a bordo di una curiosa quanto efficace navicella denominata Arachnus 4.

Nella prima schermata del gioco dovrete scegliere da quale quartiere della metropoli partire per la missione, dopodiché scorgere immediatamente la sagoma tentacolare della Arachnus tra futuristiche strutture abitabili. Lo scorrimento avviene in diagonale nelle quattro direzioni possibili e la vostra navicella procede in un passaggio in 3D alla cui freddezza, desolazione e immobilità si contrappone la vitalità di sagome in perenne movimento: sono loro, gli invasori!

Come già detto si tratta di insetti "maggiorati" e precisamente di due tipi: gli Esploratori e i Fuchi che sono tutti partoriti dalle Regine, le quali presenziano in ogni quartiere di Amaurote e rapporesentano i bersagli principali, of course. Queste regine sono in gestanza perenne e devono pertanto essere eliminate al più presto, liberando tutti i 25 quartieri della città.

Quali sono i mezzi di cui dispone la Arachnus per debellare l'insidia?

Innanzitutto le bombe che, una volta scagliate, inizieranno a rimbalzare sul terreno fino ad incontrare il bersaglio; per eliminare le Regine, però, è necessario l'impiego di bombe di calibro superiore, ed ecco allora che la richiesta può essere effettuata via-radio. Siamo così arrivati ad un'altra caratteristica importante del vostro mezzo, cioè la comunicazione via-etere, che permette alla vostra "navicella giardinerie" di rifornirsi delle varie "armi" utilizzate nella battaglia. Tramite un apposito schermo si possono richiedere bombe normali, super bombe (quelle per uccidere le Regine), oppure riparazioni; effettuata la domanda gli ordigni verrano trasportati in città per via aerea e sta a voi coglierne l'ubicazione tramite l'analizzatore; è questa un'altra caratteristica interessante: la presenza di tale apparecchiatura che, tramite frecce direzionali che appariranno sul display della navetta, vi suggerirà la posizione dell'insetto più vicino, della Regina e della bomba aerotrasportata.

La strumentazione, inoltre, indica l'entità dei danni, il numero di bombe e super-bombe, la somma rimasta dopo le richieste via-radio ed altro ancora; insomma una vera e propria mega-strumentazione, con la quale il più "difficile" dei videogiocatori avrà di che lottare!

Paolo Cardillo

GRAFICA	8
DIFFICOLTÀ	7,5
ORIGINALITÀ	7
CONVENIENZA	7

SHOOTHING GALLERY

Sega per Sega Master System
Prezzo: L. 69.000

Shooting Gallery è un gioco che fa parte della serie inaugurata con il "trio-pack" che comprendeva Marksman Shooting, Trap Shooting e Safari Hunt, serie dedicata all'accessorio compatibile con il sistema Sega chiamato Light Phaser; come molti già sapranno, si tratta di una pistola in dotazione al sistema che consente di provocare la deflagrazione di un bersaglio puntandolo e sparandogli direttamente sul video.

Ed è un accessorio non da poco visto che consente di ricreare un'atmosfera tutta da luna-park e, per quanto riguarda Shooting Gallery, proprio di luna-park si tratta; infatti, ed entriamo nella descrizione del gioco, è un classico tiro al bersaglio con tutti gli ingredienti propri e qualche interessante ed azzeccata divagazione.

Si comincia con le tradizionali anatrelle a fare da cavie, tutte a svolazzare in traiettorie che mal si prestano ai vostri intenti.

Ma son pur sempre cavie e vanno prese a fucilate, o meglio a ideali colpi di pistola che scaturiscono ed esplodono dalla vostra arma, il precisissimo Light Phaser. Incuranti dei moralismi ecologici, è proprio un piacere vedere volatili starnazzanti esplodere in una nuvoletta di piume sotto i nostri colpi (!).

Abbiamo a che fare con le anatrelle per i primi due rounds dopodiché, appagati già in buona misura, compaiono sullo schermo gli oggetti più bersagliati, mirati, presi a pallettoni e insultati nella storia dell'uomo: i Palloncini!

Eccoli fluttuare con quella innocente quanto irritante cadenza verso l'alto dello schermo, trasportati dolcemente dalla brezza: cosa aspettiamo a sparare? Premiamo il grilletto e ci accorgiamo che proprio la loro inconsistenza e leggerezza è la forza: infatti, a differenza delle ben piazzate anatre, i palloncini schizzano via al minimo spostamento d'aria e sfiorarli con un colpo significa farli guizzare in momentanee traiettorie difficilmente seguibili dal nostro pur attento occhio.

Negli stages dei palloncini compaiono pure dei "formosi" dirigibili, anch'essi da "sgonfiare" con colpi precisi.

Nel terzo round si trova un groviglio di tubi che presentano delle improvvise interruzioni sparse qua e là.

In questi condotti scorrono delle palline che ovviamente possono essere centrate soltanto nei punti in cui sono allo scoperto, ovvero in quei tratti in cui i tubi sono interrotti. Un compito decisamente non facile, nel quale si rischia di non capirci più un tubo (bella questa!).

Nel successivo round veniamo proiettati nello spazio ed i nostri colpi andranno indirizzati a delle tozze navicelle che procedono in formazione verso la sommità dello schermo.

Questi "ordigni" spaziali sono protetti da una barriera di energia, il cui flusso si interrompe solo per un istante nel quale possono essere forate con un colpo preciso.

Così si svolge la prima fase del gioco dopodiché, a partire dalla seconda, si affronterà un altro round.

I soggetti da colpire sono degli animatissimi televisori che scandiscono dal loro video un messaggio "YES" oppure "NO" la cui indicazione mi pare chiara: vanno colpiti quando presentano un bel "YES" sullo schermo; i detrattori di "mamma TV" avranno di che goderne!!!

Naturalmente andando avanti le cose si fanno sempre più complicate: le anatre si esibiscono in volteggi ed evoluzioni aeree che eludono le possibilità di assestare correttamente la mira per colpirle.

Ci sono gruppi di volatili che seguono impossibili traiettorie a zig-zag, che s'incrociano nel mezzo dello schermo, che volano talmente rapide da non poterle inquadrare e così via; la situazione è ancora peggiore per i palloncini negli schermi più avanzati.

Godendo già del requisito di scattare via al minimo alito di vento, queste piccole camere d'aria si concedono il lusso di acquistare una velocità notevole sin dalla loro prima comparsa sullo schermo e di cambiare il verso di percorrenza dello schermo, non più dal basso in alto, ma da destra a sinistra, mentre i dirigibili gareggiano per chi raggiunge per primo il bordo del video.

Per quanto riguarda le biglie che scorrono dentro i tubi possiamo dirvi che avrete modo di non raccapezzarvici più sapendo che le interruzioni dei condotti sono sempre più rare mentre le biforcazioni sempre più ingannatrici e sempre più ipnotiche.

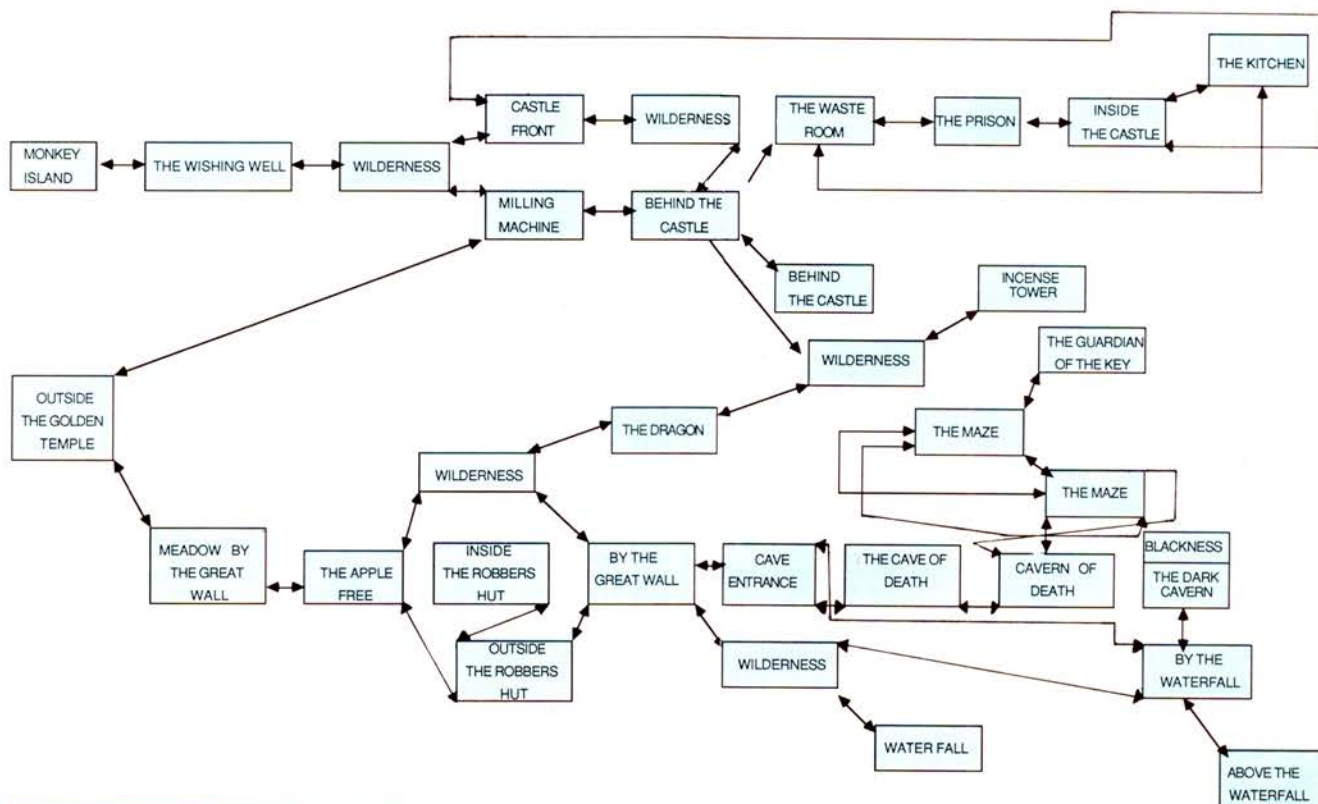
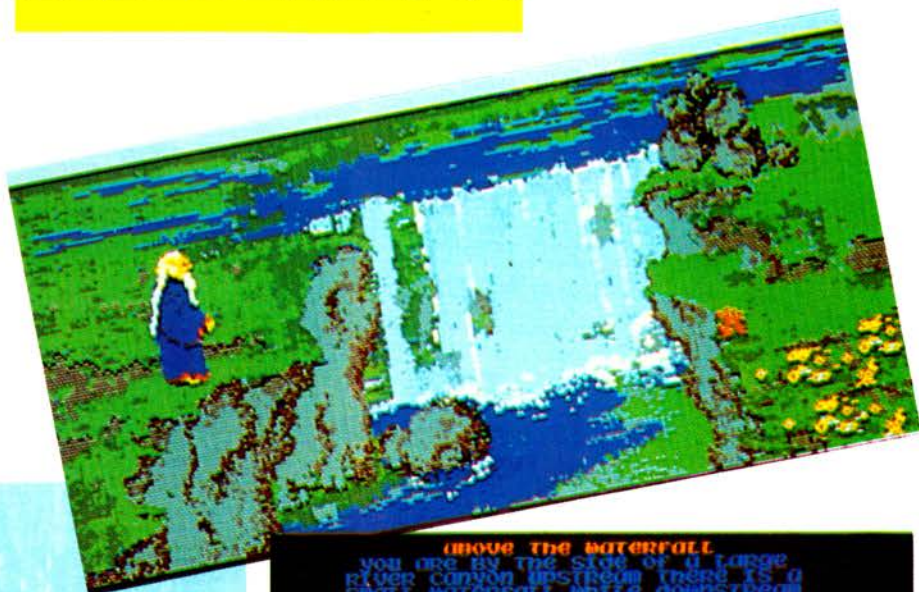
Arriviamo alla sezione fantascientifica: qui sono da imparare a memoria le sequenze di interruzione del flusso di energia emanato da ogni navicella e bisogna anche soffermarsi con il mirino su squadriglie assolutamente vulnerabili che scorrono ai lati dello schermo. Detto questo, avrete capito che i riflessi pronti sono le migliori credenziali per sottoporsi ad un bombardamento di immagini in movimento, per di più con vulnerabilità limitata, che impongono di ragionare nello spazio di un millesimo di secondo.

Dovrete acquistare cioè mentalità alla Paolo Rossi o alla Butragueno, pronti a colpire ancora prima che si presenti l'occasione con l'obbligo stavolta (o è un vantaggio?) dello sforzo mnemonico; dovrete inoltre considerare, ultimo dettaglio tecnico, che il Light Phaser si ricarica ogni mezzo secondo e dovrete quindi prendere dimestichezza col mezzo.

Dopodiché, sommati tutti questi requisiti, potrete raggiungere punteggi stratosferici a Shooting Gallery e magari entrare in nazionale nel ruolo che fu di Pablito...

Paolo Cardillo

GRAFICA	8
DIFFICOLTÀ	9
ORIGINALITÀ	9
CONVENIENZA	8

Questo mese la mappa di The Golden Path di cui trovate la recensione in questo stesso numero: buona caccia!

GIOCHI DISPONIBILI A CATALOGO

CODICE	TITOLO	PRODUTTORE	TIPO	MANUALE	SUPPORTO	COMPUTER
L. 5.000						
1266	BMX SIMULATOR	CODE MASTERS	SP	N	C	C64
0929	CHOPLIFTER	ARIOLASOFT	AR	N	C	C64
0617	FEUD	BULLDOG	AA	N	C	A80
0037	STORM	MASTERTRONIC	AR	N	C	A80
1267	SUPER ROBIN HOOD	CODE MASTERS	AA	N	C	C64
1052	ZOLYX	FIREBIRD	AR	N	C	C16
L.5.500						
1265	TREASURE ISLAND	MASTERTRONIC	AD	N	C	C64
L.7.500						
0284	HANDBALL MARADONA	BUG-BYTE	SP	S	C	C64
L.12.000						
1284	ARTIC FOX	ARIOLASOFT	SI	N	C	C64
1299	AUTOMAN	BUG-BYTE	AR	N	C	C64
1287	EUREKA!	DOMARK	AD	N	C	C64
1291	HENRY'S HOUSE (4 PRG.)	ENGLISH SOFTW.	RA	N	C	C64
1296	OSPREY!	BOURNE EDUC. SW.	ED	N	C	C64
1108	RENEGADE	LEADER	AR	S	C	C64
1303	ROCK'N'BOLT	ACTIVISION	AR	N	C	C64
1289	SELECT 1 (12 PRG.)	COMPUTER RECORDS	RA	N	C	C64
1304	THE YOUNG ONES	ORPHEUS	AD	N	C	C64
1295	VIKINGS	STATUS SOFTWARE	AA	N	C	C64
L.15.000						
1307	CELL DEFENCE	HESWARE	ED	N	D	C64
1297	ELIDON	ORPHEUS	AD	N	C	C64
1286	MACBETH	SPARKLERS	AD	N	C	C64
1305	MASTER OF THE LAMPS	ACTIVISION	AR	N	D	C64
1290	NEVERENDING STORY	OCEAN	AD	N	C	C64
1236	TASS TIMES IN TONETOWN	ACTIVISION	AD	N	D	C64
1298	THE TRACER SANCTION	ACTIVISION	AD	N	D	C64
1309	VALHALLA	LEGEND	AD	N	C	C64
1285	ZZAP SIZZLERS II (4 PRG.)	GREMLIN	RA	N	D	C64
L.18.000						
1115	007: THE LIVING DAYLIGHTS	DOMARK	AA	N	C	C64
0884	5 STAR GAMES II	BEAU-JOLLY	RA	N	C	S48
0310	ACE OF ACES	U.S. GOLD	SI	N	C	MSX
1292	ADVENTURE CONSTRUC. SET	ARIOLASOFT	UT	N	D	C64
1302	BELOW THE ROOT	WINDHAM CLASSICS	AD	N	D	C64
1272	BISMARCK	PSS	ST	N	C	C64
1190	BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	AR	N	C	C64
1301	C16 CLASSICS	GREMLIN	RA	N	C	C16
1233	CHAMP.BASEBALL	ACTIVISION	SP	N	C	C64
1230	DEATHWISH 3	GREMLIN	AR	N	C	MSX
1154	EPYX EPICS	EPYX	RA	N	C	C64
1100	GAME OVER	OCEAN	AR	N	C	C64 S48
0727	INTO THE EAGLES NEST	PANDORA	AR	N	C	S48
1031	INVISICLUE: MOONMIST	INFOCOM	AC	N	L	ACC
1110	LAST MISSION	U.S. GOLD	AR	N	C	C64
1300	LORD OF THE RINGS	MELBOURNE HOUSE	AD	N	C	AM4 C64
1101	MAX TORQUE	BUBBLE BUS	SP	N	C	C64
1203	MYSTERY OF THE NILE	FIREBIRD	AA	N	C	C64
1188	POWER PACK 1	AUDIOGENIC	RA	N	C	C16
0218	SUMMER EVENTS	ANCO	SP	N	C	C16
1293	SWISS FAMILY ROBINSON	WINDHAM CLASSICS	AD	N	D	C64
0856	TAI PAN	OCEAN	AR	N	C	AM4
1294	THE GREAT AMERICAN ROAD R	ACTIVISION	SI	N	D	C64
1114	TRANSATLANTIC BALLON CHAL	VIRGIN GAMES	SP	N	C	C64
0836	WONDER BOY	ACTIVISION	AR	N	C	AM4
L.20.000						
1240	MOUSE HOUSE	AMERICAN COVERS	AC	N	H	ACC
1283	QUIET RIOT	PRISM LEISURE	AC	N	H	ACC
L.25.000						
1273	BISMARCK	PSS	ST	N	D	C64
1048	CHAMP.BASEBALL	ACTIVISION	SP	N	D	C64
1155	EPYX EPICS	EPYX	RA	N	D	C64
1161	EXTRAVAGANZA	EIDERSOFT	AA	N	D	AST
1308	FAHRENHEIT 451	TELARIUS	AD	N	D	C64
1229	GAME OVER	OCEAN	AR	N	D	C64
1166	METROPOLIS 2000 A.D.	EIDERSOFT	AR	N	D	AST
1268	MYSTERY OF THE NILE	FIREBIRD	AA	N	D	C64
1132	PIRATES OF THE BARBARY CO	CASCADE	AA	N	D	AST
L.29.000						
1306	AMAZON	TELARIUS	AD	N	D	MSD
0953	BARBARIAN	PALACE SOFTWARE	AR	N	D	AST
0560	DEFENDER OF THE CROWN	MINDSCAPE	CW	N	D	C64
1137	GOLDEN PATH	RAINBIRD	AA	N	D	AST
1163	JUPITER PROBE	MICRODEAL	AA	N	D	AST
1288	PAINTWORKS	ACTIVISION	GR	N	D	AST
L.34.000						
1312	PORTA DISCHETTI SPACE 330	MASSPLAST	AC	N	H	ACC
L.35.000						
0948	FOOTBALL FORTUNE	CDS	SP	N	D	C64
1237	KICKSTART 1.2 UPDATE	AMIGA INC.	UT	N	D	AMI
1243	SCENERY DISK 1	SUB LOGIC	SI	N	D	C64
1244	SCENERY DISK 2	SUB LOGIC	SI	N	D	C64
1245	SCENERY DISK 3	SUB LOGIC	SI	N	D	C64
1246	SCENERY DISK 4	SUB LOGIC	SI	N	D	C64
1247	SCENERY DISK 5	SUB LOGIC	SI	N	D	C64
1248	SCENERY DISK 6	SUB LOGIC	SI	N	D	C64
1235	SWOOPER	ROBTEK	AR	N	D	AMI
L.37.000						
1311	PORTA DISCHETTI SPACE 540	MASSPLAST	AC	N	H	ACC
L.39.000						
1270	CONFLICT IN VIETNAM	MICROPROSE	ST	N	D	A80 C64
0727	INTO THE EAGLES NEST	PANDORA	AR	N	D	AST
1145	KNIGHT ORC	RAINBIRD	AD	N	D	AMI AST
0592	LEADERBOARD	U.S. GOLD	SP	N	D	A80
1123	MOEBIUS	ORIGIN	AA	N	D	C64
1167	NINE PRINCES IN AMBER	AUDIOGENIC	AA	N	D	AST
1271	OGRE	ORIGIN	ST	N	D	C64
1169	PERRY MASON	AUDIOGENIC	AD	N	D	AST
0454	SENTINEL	FIREBIRD	ST	N	D	AST
1274	SIDEWALK	INFOGRAMES	AA	N	D	AST
0282	SUPER HUEY	U.S. GOLD	SI	N	D	AMI
1111	WAR GAME CONSTRUCTION SET	STRATEGIC SIMULA	ST	N	D	C64
L.45.000						
1227	ADVANCED ART STUDIO	RAINBIRD	GR	N	D	AST
0864	FONT PACK 1	BERKELEY	AG	N	D	C64
1239	SCENERY DISK 7	SUB LOGIC	SI	N	D	AMI AST C64
1249	SCENERY DISK JAPAN	SUB LOGIC	SI	N	D	C64 MSD
1250	SCENERY DISK SAN FRANCISC	SUB LOGIC	SI	N	D	C64 MSD
1236	TASS TIMES IN TONETOWN	ACTIVISION	AD	N	D	AMI
0511	TRACKER	RAINBIRD	AR	N	D	AST
L.49.000						
1164	KING QUEST 3	SIERRA ON-LINE	AD	N	D	AMI
0986	PASSENGERS ON THE WIND	INFOGRAMES	AD	N	D	MSD
1170	SPACE QUEST	SIERRA ON-LINE	AD	N	D	AMI
0839	SUB BATTLE SIMULATOR	EPYX	SI	N	D	MSD
1029	TERRORPODS	PSYGNOSIS	AR	N	D	AMI AST
L.50.000						
1256	CALIFORNIA GAMES (USA)	EPYX	SP	N	D	C64
1242	CREATE WITH GARFIELD	DLM EDUCATIONAL	GR	N	D	C64
0862	DESK PACK 1	BERKELEY	AG	N	D	C64
1257	SS: BASEBALL (USA)	EPYX	SP	N	D	C64
L.59.000						
1232	BALLYHOO	INFOCOM	AD	N	D	AMI
0560	DEFENDER OF THE CROWN	MINDSCAPE	CW	N	D	MSD
0078	HARD BALL!	ACCOLADE	SP	N	D	AMI
1171	STATIONFALL	INFOCOM	AD	N	D	AMI
1172	TEMPUS	EIDERSOFT	AA	N	D	AST

GIOCHI IN ARRIVO
"Spese postali: Lit. 3000 per ogni spedizione effettuata".

CODICE	TITOLO	PRODUTTORE	TIPO	MANUALE	SUPPORTO	COMPUTER
L. 5.000						
0348	FLASH GORDON	M.A.D.	AR	N	C	A80 AM4
0984	MILK RACE	MASTERTRONIC	SP	N	C	A80 AM4
0670	PARK PATROL	FIREBIRD	AR	N	C	AM4
L.12.000						
1226	MEGA APOCALYPSE	LEADER	AR	S	C	C64
0856	TAI PAN	OCEAN	AR	N	C	C64
1109	TANK	LEADER	AR	S	C	C64
L.15.000						
1319	MEGA APOCALYPSE	LEADER	AR	N	D	C64
1320	RENEGADE	LEADER	AR	N	D	C64
1121	TAI PAN	LEADER	AA	S	D	C64
1321	TANK	LEADER	AR	N	D	C64
L.18.000						
1115	007: THE LIVING DAYLIGHTS	DOMARK	AA	N	C	A80 AM4 MSX S48
1281	4 ACTION HITS	AMERICAN ACTION	RA	N	C	C64
1135	ACE 2	CASCADE	AR	N	C	S28 S48
1143	ATHENA	IMAGINE	AA	N	C	AM4 C64 S48
0612	BALLBLAZER	ACTIVISION	AR	N	C	MSX
1098	CALIFORNIA GAMES	U.S. GOLD	SP	N	C	C64
1136	CATCH 23	MARTECH	AA	N	C	S48
1230	DEATHWISH 3	GREMLIN	AR	N	C	S48
0980	DR. LIVINGSTONE	ALLIGATA	AA	N	C	C64
1183	EDGE CLASSIC	THE EDGE	RA	N	C	S48
1100	GAME OVER	OCEAN	AR	N	C	AM4
0393	HOWARD THE DUCK	ACTIVISION	AR	N	C	MSX
1151	IMPLOSION	CASCADE	AA	N	C	C64 S48
1110	LAST MISSION	U.S. GOLD	AR	N	C	S48
1279	LIVE AMMO (5 PRG.)	OCEAN	RA	N	C	C64
1325	ON THE TILES	FIREBIRD	AR	N	C	C64
1168	OUTCASTS	MASTERTRONIC	AA	N	D	AST
1132	PIRATES OF THE BARBARY CO	CASCADE	AA	N	D	C64
0837	QUARTET	ACTIVISION	AR	N	C	AM4
1108	RENEGADE	IMAGINE	AR	N	C	AM4 S48
0874	RISK	THE EDGE	AR	N	C	C64
1323	SCARY MONSTER	FIREBIRD	AR	N	C	C64
0152	SORDERON'S SHADOW	FIREBIRD	AD	N	C	C64
0257	SPACE HARRIER	ELITE	AR	N	C	C16
1097	STAR PAWS	SOFTW. PROJECTS	AR	N	C	AM4 S48
0954	STIFFLIP & CO.	PALACE SOFTWARE	AD	N	C	AM4
0211	STRIP POKER	ANCO	TA	N	C	C16
0838	SUB BATTLE SIMULATOR	U.S. GOLD	SI	N	C	C64
1152	SUPER SPRINT	ELECTRIC DREAMS	SP	N	C	C64
0856	TAI PAN	OCEAN	AR	N	C	S48

1327 TRACK & FIELD KONAMI SP N C C64
1114 TRANSATLANTIC BALLON CHAL VIRGIN GAMES SP N C AM4 S48
1146 TRANTOR GO ! AA N C AM4 C64 S48
1065 TRIO HIT PACK ELITE RA N C AM4 S48
0982 WIZBALL OCEAN AR N C AM4 S48
1277 X-15 ACTIVISION SI N C C64

L.25.000

1282 4 ACTION HITS AMERICAN ACTION RA N D C64
1131 CALIFORNIA GAMES U.S. GOLD SP N D C64
1258 FLIGHT SIMULATOR CO-PILOT IHT GRUPPO EDITO MA S L C64
1280 LIVE AMMO (5 PRG.) OCEAN RA N D C64
1326 ON THE TILES FIREBIRD AR N D C64
1324 SCARY MONSTER FIREBIRD AR N D C64
1322 SUPER SPRINT ELECTRIC DREAMS SP N D C64
0461 THE THREE MUSKETEERS AMERICAN ACTION AD N D C28
1328 TRACK & FIELD KONAMI SP N D C64
1278 X-15 ACTIVISION SI N D C64

L.29.000

1175 CODENAME DROID ACORNSOFT AA N D OPS
1176 CRAZEE RIDER ACORNSOFT AR N D OPS
1275 FOOTBALL FORTUNE (ITA) LEADER SP S C C64
0879 MOUSE TRAP TYNESOFT AR N D AMI
0150 SPY VS SPY TYNESOFT AR S D OPS
0839 SUB BATTLE SIMULATOR U.S. GOLD SI N D C64

L.39.000

1160 AMAZON AUDIOGENIC AA N D AST
1138 AUTO DUEL ORIGIN ST N D AST C64
1276 FOOTBALL FORTUNE (ITA) LEADER SP S D C64
1108 RENEGADE IMAGINE AR N D AST
1185 SPORTS COMPILATION ACTIVISION RA N C S48
1173 T.N.T. INFOGRAMES AR N D AST
0856 TAI PAN OCEAN AR N D AST

L.49.000

1276 FOOTBALL FORTUNE (ITA) LEADER SP S D MSD
0517 GAUNTLET U.S. GOLD AR N D AMI
1164 KING QUEST 3 SIERRA ON-LINE AD N D AST
1165 LURKING HORROR INFOCOM AD N D C64
1170 SPACE QUEST SIERRA ON-LINE AD N D AST
1171 STATIONFALL INFOCOM AD N D C64
1174 VEGAS GAMBLER EIDERSOFT TA N D AST
1096 WORLD CLASS LEADERBOARD U.S. GOLD SP N D MSD

L.54.000

1259 IL MANUALE DELL'AMIGADOS IHT GRUPPO EDITO MA S L AMI
0826 L'AMIGA IHT GRUPPO EDITO MA S L AMI

L.59.000

0689 KAMPSGRUPPE STRATEGIC SIMULA ST N D AMI
1165 LURKING HORROR INFOCOM AD N D AST
0635 ROADWAR 2000 STRATEGIC SIMULA ST N D AMI
1171 STATIONFALL INFOCOM AD N D AST

L.60.000

1262 PROGRAMMARE L'AMIGA (2) IHT GRUPPO EDITO MA S L AMI

L.64.000

1260 GUIDA UFFICIALE AL GEOS IHT GRUPPO EDITO AG S L C64

L.69.000

0461 THE THREE MUSKETEERS AMERICAN ACTION AD N D AMI

L.75.000

1261 PROGRAMMARE L'AMIGA (1) IHT GRUPPO EDITO MA S L AMI

L.89.000

0801 KING OF CHICAGO MINDSCAPE CW N D MAC

DA STABILIRE

1180 ACTION PACK II ALLIGATA RA N C C64
0910 ADVANCED USER GUIDE GLENTOP MA N L AST
1200 AIRBORNE RANGER MICROPROSE ST N D C64

Cod.		Descrizione	Cod.		Descrizione
1	a80	Atari 800/130	7	c28	Commodore 128
2	acc	Accessori	8	c64	Commodore 64
3	am4	Amstrad CPC 464	9	msd	MS-DOS
4	ami	Commodore Amiga	10	msx	MSX
5	ast	Atari ST	11	ops	Prodest C128 S
6	c16	Commodore 16/Plus 4	12	s48	Spectrum 48k

I prezzi indicati sono intesi al pubblico I.V.A. inclusa. Tutti i prodotti s'intendono su cassetta ad eccezione di quelli con il prezzo contrassegnato dalle seguenti sigle:

d Disco
h Hardware
l Libro
m Microdrive
r Cartuccia
z Cartuccia + disco

Elenchiamo di seguito la legenda tipo programma (colonna TIPO):

AA	Arcade/avventura (senza testo)	LI	Linguaggio
AC	Accessorio	MA	Manuale
AD	Avventura (con testo)	MU	Musica
AG	Accessorio GEOS	PI	Programma integrato
AR	Arcade	RA	Raccolta di programmi
BU	Affari & finanza	SI	Simulazione
CW	Cinemaware	SP	Sportivo
DB	Database	ST	Strategico
EX	Sistema esperto	TA	Da tavolo
FE	Foglio elettronico	UT	Utility
GE	Gestionale	WP	Gestione di testi
GR	Grafica		

Nota: la colonna IT indica se il programma è comprensivo della traduzione del manuale in italiano oltre a quello originale.

1130 ANCIENT MARINER SYSTEM ARCHITECT AA N D AMI AST
1192 ARENA/BRATACCAS PSYGNOSIS RA N D AST
0692 ARKANOID OCEAN AR N D MSD
1138 AUTO DUEL ORIGIN ST N D A80 AMI
1141 BANGKOK KNIGHTS SYSTEM 3 AA N C C64 S48
1142 BANGKOK KNIGHTS SYSTEM 3 AA N D AST C64
1133 BATTLE OF GUADALCANAL ACTIVISION ST N C AM4 C64 S48
1134 BATTLE OF GUADALCANAL ACTIVISION ST N D C64
1125 BATTLE SHIPS ELITE BG N C AM4 AST C64 S48
1190 BUBBLE BOBBLE FIREBIRD AR N C AM4 S48
1191 BUBBLE BOBBLE FIREBIRD AR N D AST C64
1124 BUGGY BOY ELITE AR N C C64
1007 CAVO MODEM RS232 ASIA COMMERCIAL AC N H ACC
1181 COIN OP CLASSIC U.S. GOLD RA N C C64 S48
1147 DAN DARE: PILOT OF THE FU VIRGIN GAMES AA N D AST
1310 DELUXE PAINT II ELECTRONIC ARTS GR N D AMI
0560 DEFENDER OF THE CROWN MINDSCAPE CW N D AST
1313 DESK PACK 2 BERKELEY AG N D C64
1122 DRILLER INCENTIVE AA N C C64
0769 EDEN BLUES ERE INFORMATIQUE AA N D MSD
1105 EMERALD MINES ANCO AR N D AMI
1201 FERRARI FORMULA ONE ELECTRONIC ARTS SP N D AMI
1269 FLIGHT SIMULATOR II SUB LOGIC SI N D C64
1119 GFA DESKTOP PUBLISHER GLENTOP PU N D AST
1116 GFA DRAFT + GLENTOP GR N D AST
1118 GFA FILM MANAGER GLENTOP UT N D AST
1117 GFA VECTOR GLENTOP GR N D AST
1314 GEOCALC BERKELEY AG N D C64
1318 GEOMOUSE BERKELEY AG N H C64
1317 GEOPRINT CABLE BERKELEY AG N H C64
1316 GEOPROGRAMMER BERKELEY AG N D C64
1315 GEOPUBLISHER BERKELEY AG N D C64
1024 GRANDSLAM TENNIS INFINITY SP N D AMI
0956 GUILD OF THIEVES RAINBIRD AD N D A80
0626 GUNSHIP MICROPROSE SI N C AM4 S48
1153 HIGH FRONTIER ACTIVISION AR N C AM4 S48
1162 HISOFT BASIC HISOFT LI N D AST
1042 IMAGE SYSTEM C.R.L. GR N D C64
1094 INDIANA JONES U.S. GOLD AA N C AM4 AST C64 S48
1008 INTERFACCIA RS232-C64 ASIA COMMERCIAL AC N H ACC
0978 JET SUB LOGIC SI N D AMI
1104 KARATE KING ANCO SP N D AMI
0801 KING OF CHICAGO MINDSCAPE CW N D AMI AST
1145 KNIGHT ORC RAINBIRD AD N D C64
0770 MACADAM BUMPER ERE INFORMATIQUE TA N D MSD
1123 MOEBIUS ORIGIN AA N D AMI AST
0409 MUSIC STUDIO ACTIVISION MU N D AMI
1178 PASCAL METACOMCO LI N D AMI
0986 PASSENGERS ON THE WIND MS INFOGRAMES AD N D AM4 MSX
1112 PROJECT: STEALTH FIGHTER MICROPROSE ST N D C64
1150 QUEDEX THALAMUS AR N C C64
1025 QUEEN TEST TA N D AMI
0698 S.D.I. MINDSCAPE CW N D C64
1099 SS: BASEBALL U.S. GOLD SP N C C64
1102 SS: BASKETBALL U.S. GOLD SP N C C64
1034 SABOTEUR II DURRELL AR N D MSD
1026 SHAKESPEARE INFINITY PU N D AMI
1126 SHOOT'EM UP CONSTRUCTION OUTLAW PRODUCTIO UT N C C64
1127 SHOOT'EM UP CONSTRUCTION OUTLAW PRODUCTIO UT N D C64
0742 SINBAD MINDSCAPE CW N D AST C64
1128 SIX PACK 2 (6 PRG.) ELITE RA N C AM4 C64 S48
1129 SIX PACK 2 (6 PRG.) ELITE RA N D AM4 C64
0771 SOLO FLIGHT MICROPROSE SI N D AMI
1194 SOLOMON'S KEY U.S. GOLD AA N C AM4 S48
1195 SOLOMON'S KEY U.S. GOLD AA N D AST C64
1028 ST WARS MILES GROUP AR N D AST
1139 STAR GAMES II GREMLIN RA N C AM4 C64 S48
1140 STAR GAMES II GREMLIN RA N D C64
0921 SUPERGRAPHICS GLENTOP GR N D OPS
1264 TEST DRIVE ELECTRONIC ARTS SI N D AMI
0514 THE PAWN RAINBIRD AD N D MAC
1202 THUNDER CHOPPER ACTION SOFT SI N D C64
1144 ULTIMA IV ORIGIN AD N D C64
1198 VAMPIRE KILLER MSX2 KONAMI AR N R MSX

Gli ordini non firmati non verranno evasi.
Completa le parti del buono d'ordine (o di una sua fotocopia) e spediscilo in busta chiusa a:

Jackson Soft Mail Service - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Cognome .... Nome ....

Via .... Città ....

Cap. .... Prov. .... Tel. ....

Firma (se minorenne quella di un genitore) ....

CODICE	COMPUTER	TITOLO GIOCO	PREZZO
Ordine minimo L. 20.000		SPESE POSTALI	4.000
Pagam. contrassegno		TOTALE L.	

PIRATES!
CHASE FAME & FORTUNE ON THE HIGH SEAS
The Action-Adventure Simulation
PIRATES! è un viaggio nel mar delle Antille durante un periodo turbolento e denso di capovolgimenti quale fu il 17esimo secolo.
Il tuo ruolo: capitano di una nave corsara, pronto a conquistare (o perdere) enormi fortune. Imparerai ad usare le armi dell'epoca e dovrai mantenere alto il morale della ciurma per scongiurare il pericolo di un ammutinamento.
Per ottenere ciò che un pirata desidera - ricchezza, potere, prestigio ed un po' di romanticismo - dovrai scegliere le spedizioni più lucrative, stringere le alleanze più proficue e negoziare i maggiori profitti.
PIRATES è una splendida combinazione di arcade, avventura e strategia molto giocabile ed accattivante; nella confezione troverai una bellissima mappa del mar delle Antille ed un manuale di 88 pagine con le memorie del capitano Sydney e brevi note sul periodo storico; una parte dedicata alle Indie occidentali introduce agli avvenimenti di quel periodo mentre l'ultima parte fornisce informazioni sulle navi dell'epoca, sulle spedizioni più importanti ed un indice geografico.
Disponibile presso Jackson Soft Mail Service - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano. Per Commodore 64 cassette Lit. 23.000, disco Lit. 35.000; in arrivo per altri computers. È un'altra esclusiva Lago snc. Tutti i diritti riservati.